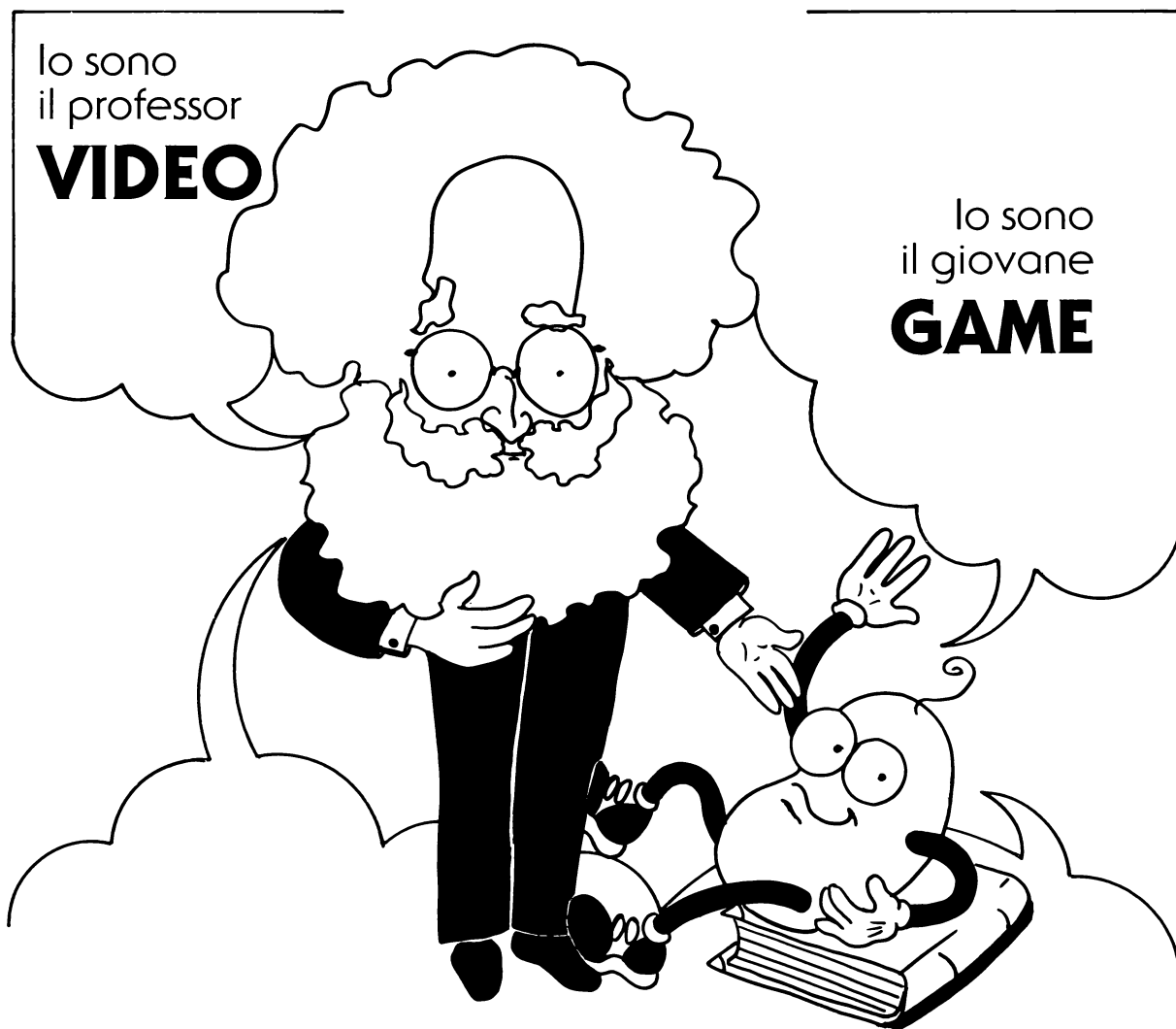
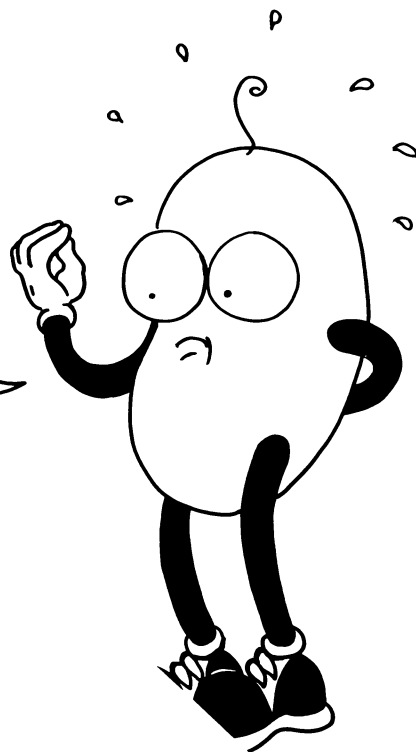
CONOSCERE
IL COMPUTER DIRETTAMENTE DAL COMPUTER

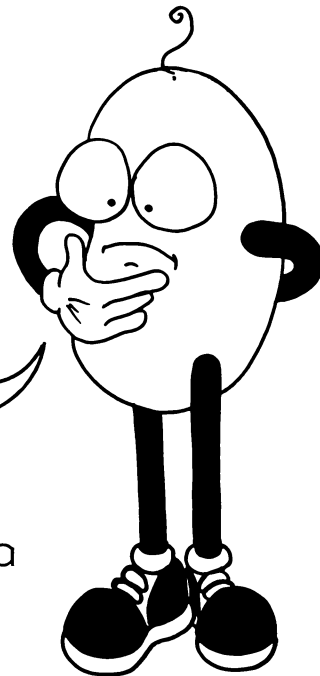
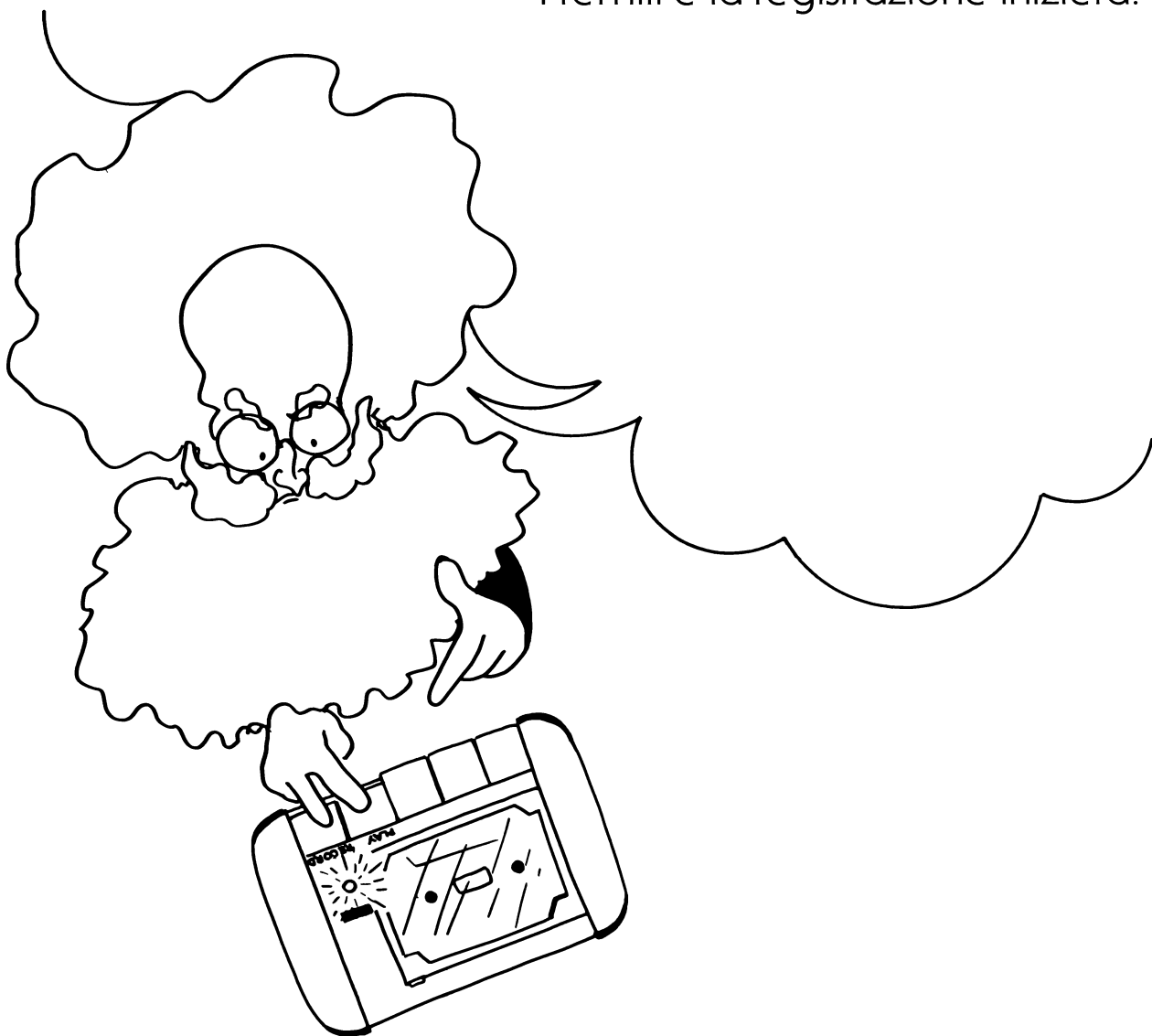
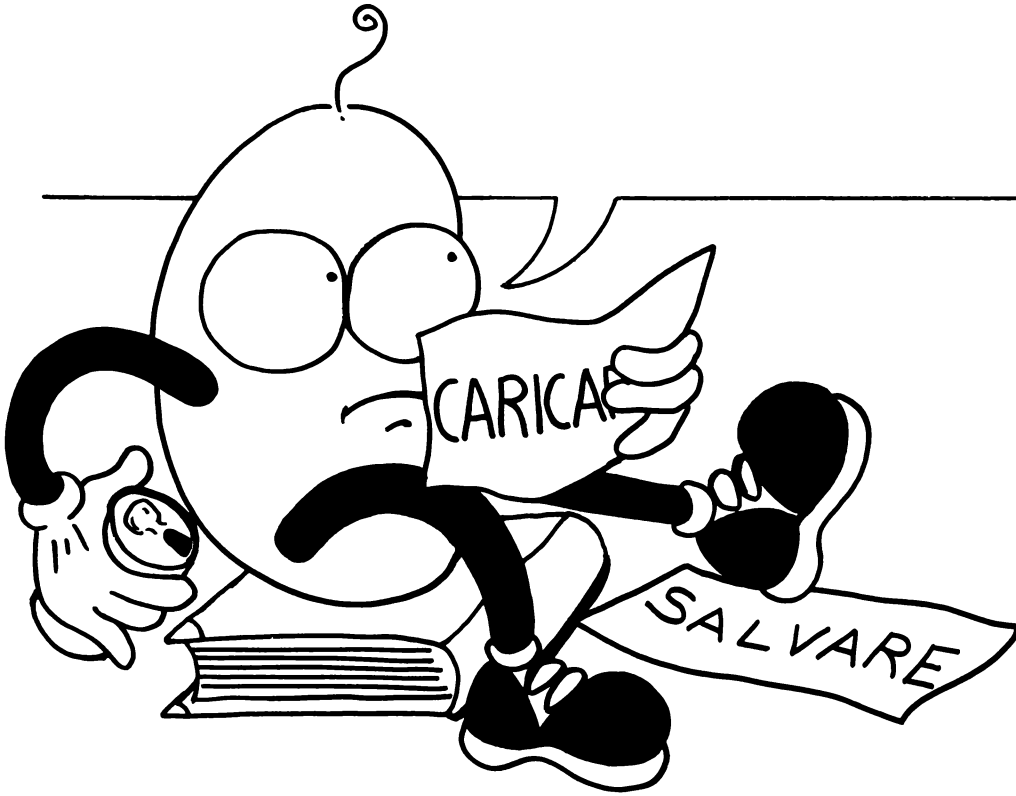
per Commodore Vic20 e 64

Beatrice d'Este

Cari amici,
durante la prima lezione eravamo tanto presi da questo corso che ci siamo dimenticati di presentarci.
Rimediamo subito.

Noi siamo
VIDEO & GAME

Questa settimana l'argomento è il registratore, o meglio come si opera sul registratore per salvare un programma dalla memoria del computer registrandolo sulla cassetta. Così potrai fare il tuo programma memorizzandolo sulla cassetta vergine che ti regaliamo per esercitarti. Insomma, il primo passo per cominciare a programmare.

E il registratore come funziona?

Dopo la prima lezione mi auguro, giovane Game, che avrai già capito la meccanica del registratore.
Questo infatti funziona come il normale registratore che usi per ascoltare o registrare la tua musica preferita.
RECORD, PLAY, REWIND, F. FWD, STOP ed EJECT hanno quindi la stessa funzione e vanno usati allo stesso modo per registrare, leggere, tornare indietro, avanzare, fermare ed espellere il nastro.

Sì, ma a cosa serve?

Se vuoi registrare il programma su cassetta (salvare si dice in gergo) non dovrai che digitare SAVE, quindi il "nome del programma" e premere RETURN.
Il computer dirà PRESS RECORD AND PLAY ON TAPE.
Premili e la registrazione inizierà.

Caricare e salvare sono la stessa cosa?

Caricare significa che un programma dalla cassetta viene mandato nella memoria del computer.
Salvare invece che un programma dalla memoria del computer viene registrato sulla cassetta.
Per esempio. Dei due tipi di trasferimento questa pubblicazione ne utilizza solo uno: il caricamento.
Infatti se vuoi leggere la lezione, come ben sai, devi caricare dalla cassetta il programma del computer.

Giocheremo alla fine della lezione?

Alcune note

I possibili tipi di trasferimento programmi tra registratore e computer sono:
CARICAMENTO - quando un programma, dalla cassetta, viene caricato nella memoria del computer.
SALVATAGGIO - quando un programma, dalla memoria del computer, viene registrato sulla cassetta.
Se vuoi caricare un programma automaticamente premi SHIFT e nello stesso tempo RUN/STOP. Rilascia il RUN/STOP e infine lo SHIFT.
Se invece desideri caricarlo senza che parta da solo digita LOAD e premi il RETURN.
Alla fine del caricamento comparirà la scritta READY con il cursore lampeggiante.
Se a questo punto desideri mandare in esecuzione il programma presente in memoria digita RUN e premi il RETURN.
Se invece vuoi salvarlo sulla cassetta devi digitare SAVE e il nome del programma tra gli apici (quelli sopra il numero 2) e premere il RETURN.
Ricorda che il nome del programma può essere lungo al massimo 16 caratteri.
Premi i tasti RECORD e PLAY sul registratore e la registrazione inizierà.
Il led posto sul registratore diventerà rosso e al termine comparirà la scritta READY con il cursore lampeggiante.
Per controllare la registrazione appena terminata riavvolgi il nastro alla posizione di inizio e digita VERIFY.
Il computer ti dirà di premere il PLAY. Premilo e il nastro comincerà a cercare il programma.

UTILIZZO DELLA CASSETTA "PER I TUOI PRIMI ESERCIZI"

Spegni e riaccendi il computer.
Scrivi PRINT "CIAO SONO IL TUO COMPUTER" e premi il RETURN.
Questo è il tuo primo piccolo programma e stamperà sul video CIAO SONO IL TUO COMPUTER.
Registralo con il SAVE, poi riavvolgi il nastro tornando alla posizione iniziale ed esegui il comando VERIFY, per verificare la registrazione.
Dopo avere spento e poi riacceso il computer prova a caricare con il LOAD il programma appena salvato.

La tastiera e i suoi simboli

RVS/ON	Premuto con il CTRL si passa al reverse (si batte cioè il carattere in negativo).
RVS/OFF	Premuto con il CTRL si torna ai caratteri normali.